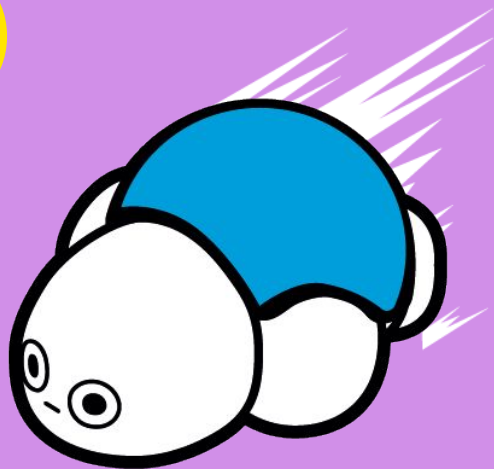


포켓 터틀

카드 코딩 편

언플러그드 + 코딩 23

글 | 콘셉트온



이렇게 활용하세요



본 자료는 포켓 터틀 수업을 위해 제작되었습니다

- 포켓 터틀을 활용한 수업을 하실 때 교사용 화면 자료로 활용하십시오.
- 사전에 자료 내용을 살펴보기만 하여도 충분히 수업이 가능한 수준의 내용입니다.
- 활동지는 로보메이션 홈페이지에서 다운로드 할 수 있습니다.
- 본 자료로 강의를 계획하여 최고의 수업을 만들어 보십시오.
- 자료에 대하여 궁금한 사항이 있다면 7concepton@daum.net으로 문의해 주십시오.

작고 귀여운 포켓 터틀 로봇은
컴퓨터를 사용하지 않고
언플러그드 활동과 코딩을
할 수 있어요!



오늘의 활동

| 구분 | 활동내용 | 시간 |
|----|--|-----|
| 도입 | 문제를 탐색해 봅시다 · 함수를 편집하고 실행하도록 명령어를 코딩해볼까요? | 5분 |
| 전개 | 해결 방법을 알아봅시다 · 상자 속의 재료들을 살펴봅시다. 문제를 해결해 봅시다 · 재료의 쓰임을 알고 사용해봅시다. | 30분 |
| 정리 | 활동을 정리합시다 · 알게 된 것, 재미있었던 것을 이야기해 봅시다. | 5분 |

포켓 터틀 카드 코딩 10

카드 코딩을 해봅시다.



준비하세요!

로봇을 사용하기 전에
충전 상태를 확인하세요.

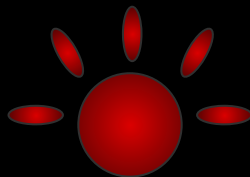


1 활동지

로보메이션 홈페이지에서
다운로드하기



2 포켓 터틀

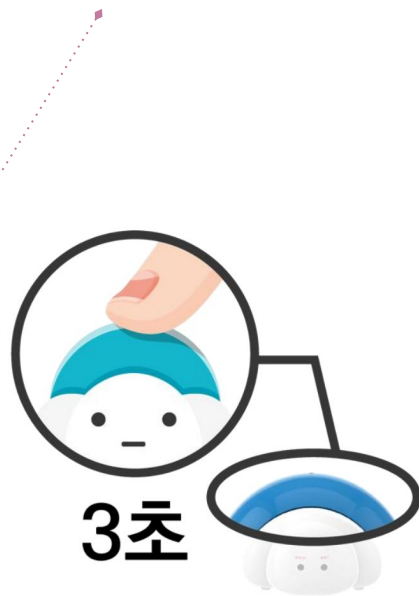
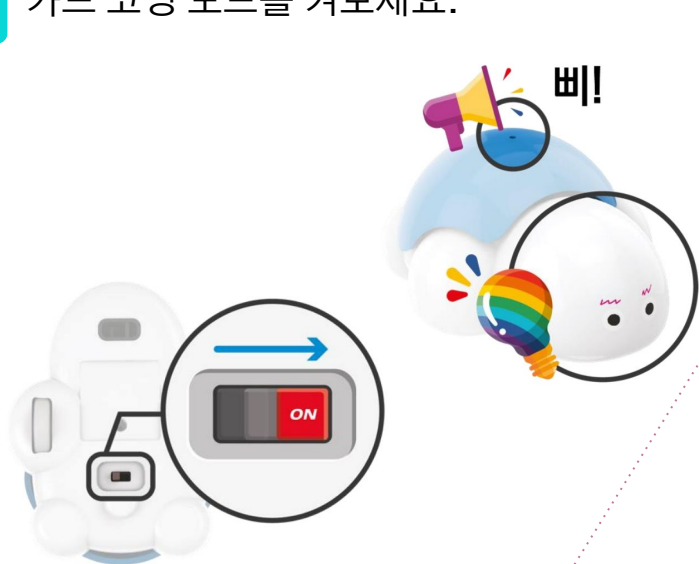


[전원을 켰을 때 빨간색 조명이 깜빡이면 충전을 해야 해요]



3 카드 명령어 37종

카드 코딩 모드를 켜보세요.



전원 켜기

스위치를 ON으로 하기

모드 켜기

등 버튼 3초 이상 누르기

실행하기

등 버튼 짧게 1번 클릭하기

NEXT

카드 명령어를 입력해보세요.



컬러 센서

삐!



순서대로 했을 때
입력한 명령어대로 포켓 터틀이
잘 움직이나요?



앞으로 7cm
이동했어요!

준비하기

카드 코딩 모드를 켜
포켓 터틀 바닥에 놓기

입력하기

카드 명령어를
머리 밑으로 밀어넣기

실행하기

등 버튼 짧게 1번 클릭하기

NEXT

카드 코딩을 할 때는

- ① 카드를 사용해서 입력하는 방법은 미리 순서도를 그립니다.
- ② 순서도에 따라 카드를 테이블에 나열한 후, 순차적으로 카드를 입력합니다.
- ③ 모든 카드를 입력한 후 등 버튼을 한번 눌러주면 코딩 된 동작이 시작됩니다.



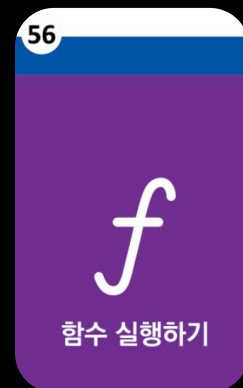
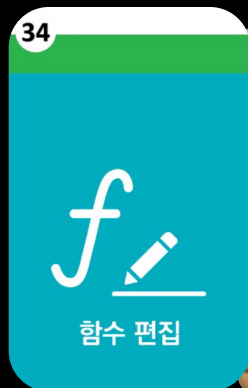
예시



활동1

함수를 만드는 명령어를 살펴보아요.

자주 반복해 사용하는
명령어들을
쓱~



자주 반복해 사용하는 명령어는
함수로 편집하고 함수 실행합니다.

활동2 함수 편집을 해보아요.

34



함수 편집

?

34



함수 편집

56



함수 실행하기

함수를 만들어요.

함수를 실행해요.



자주 반복해 사용하는 명령어는
함수로 편집하고 함수 실행합니다.

NEXT

활동3 포켓 터틀의 사랑스러운 애교를 함수 편집해봐요.

34



함수 편집



조명
깜빡이기

소리 내기

회전하기

여러 개의 카드 명령어를 사용할 수 있어요.

34



함수 편집

함수를 만들어요.



자주 반복해 사용하는 명령어는
함수로 편집하고 함수 실행합니다.

NEXT

활동4 포켓 터틀의 사랑스러운 애교 함수를 실행해봐요.



함수를 실행해요.



함수를 실행했을 때
먼저 함수로 편집한 포켓 터틀의 애교를 보았나요?

NEXT

포켓 터틀과 함께
재미있는 코딩 시작!



활동5 주인을 만나면 다가와 애교를 부려요.

1

애교 만들기
(함수 편집하기)



2

주인님이 있는 곳까지 이동하기
→ 애교 부리기(함수 실행하기)



주인을 만나면 다가와 애교를 부려요.

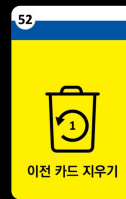
1

애교 만들기
(함수 편집하기)



잠깐

입력된 명령어를 지우려면



2

주인님이 있는 곳까지 이동하기
→ 애교 부리기(함수 실행하기)



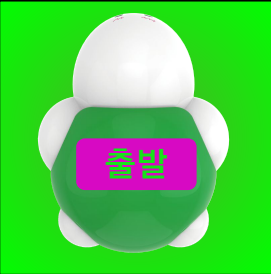
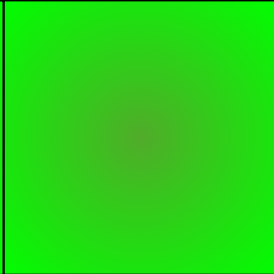
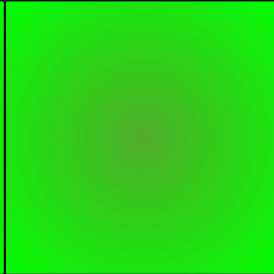
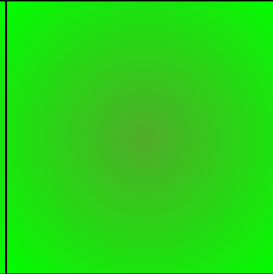

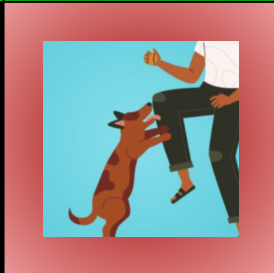
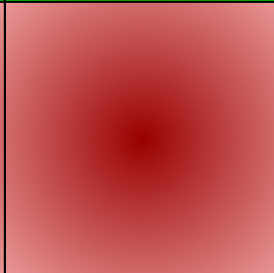
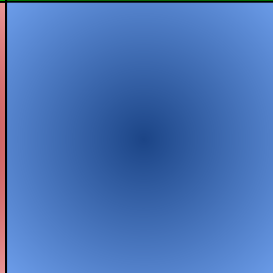

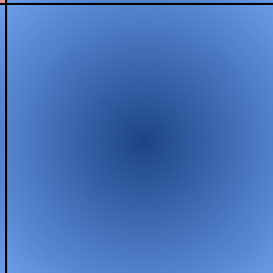
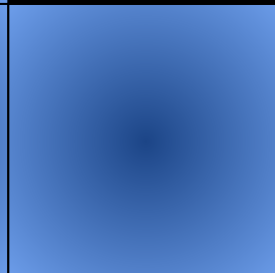
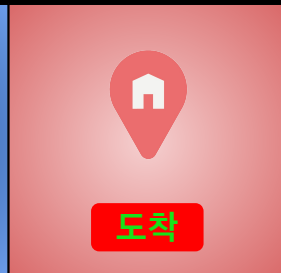
NEXT

활동6

귀여운 포켓 터틀이 주인님을 만나러 가요.



초록색, 파란색, 빨간색, 파란색 순서로 이동해요.
주인님을 만나면 함수를 실행합니다.

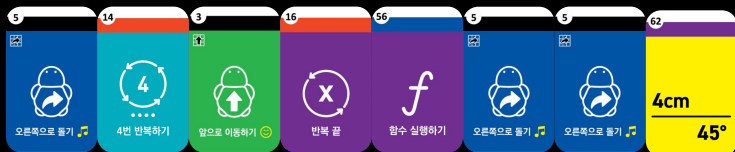
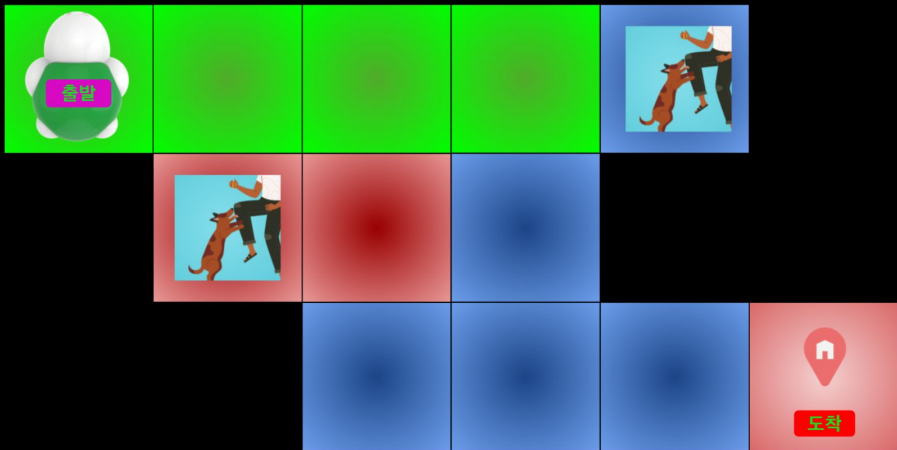
| | | | | |
|--|---|--|---|--|
|  |  |  |  |  |
| |  |  |  | |
| | |  |  |  |
| | | | |  |

NEXT

귀여운 포켓 터틀이 주인님을 만나러 가요.



초록색, 파란색, 빨간색, 파란색 순서로 이동해요.
주인님을 만나면 함수를 실행합니다.



활동7 사나운 동물을 만나면 뒷걸음쳐서 달아나 도움을 청해요.

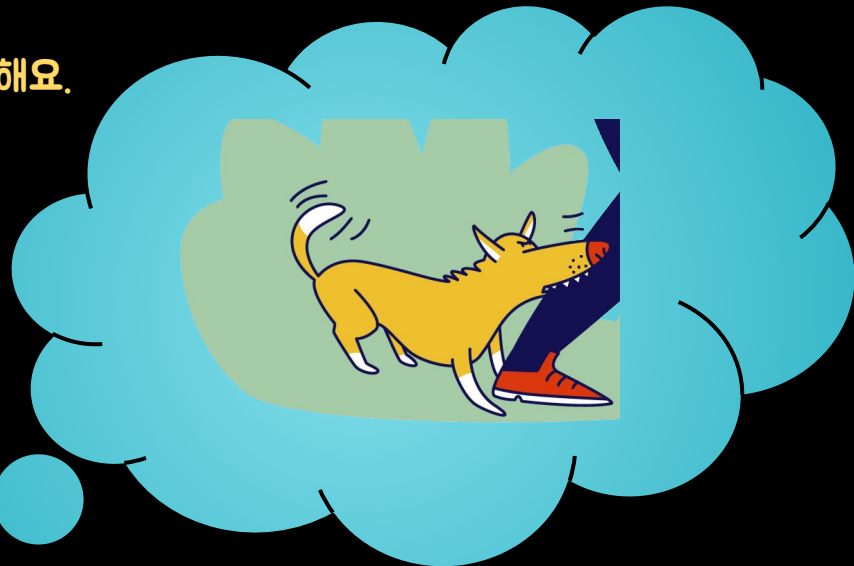
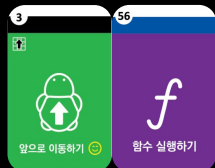
1

도움 요청하기
(함수 편집하기)



2

뒷걸음쳐서 달아나기
→ 도움 요청하기(함수 실행하기)



사나운 동물을 만나면 뒷걸음쳐서 달아나 도움을 청해요.

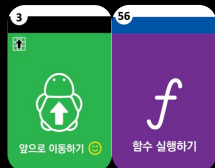
1

도움 요청하기
(함수 편집하기)



2

뒷걸음쳐서 달아나기
→ 도움 요청하기(함수 실행하기)



NEXT

활동8

포켓 터틀이 안전하게 도착하도록 코딩해봐요.



초록색, 파란색, 빨간색, 파란색 순서로 이동해요.
주인님을 만나면 함수를 실행합니다.

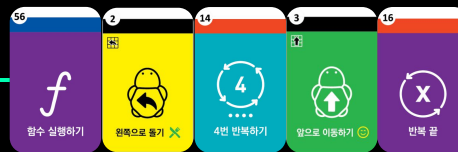
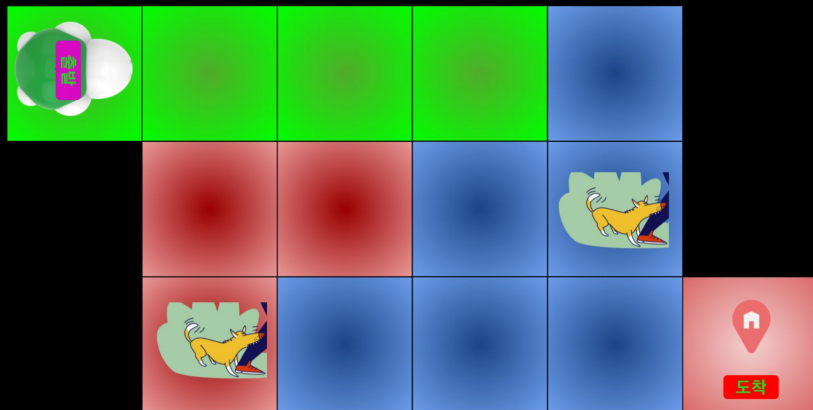
| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

NEXT

포켓 터틀이 안전하게 도착하도록 코딩해봐요.



초록색, 파란색, 빨간색, 파란색 순서로 이동해요.
주인님을 만나면 함수를 실행합니다.



정리하기



오늘 어떤 것을 알게 되었나요?



어려웠던 점이 있었나요?



가장 재미있었던 점은 무엇인가요?

